

# RPPH SIMULASI MENGAJAR PROGRAM SEKOLAH PENGGERAK



**TEMA : BINATANG**  
**SUBTEMA : BINATANG SERANGGA**

**SUB-SUB TEMA :**

# **KUPU – KUPU**

**No UKG 201510294939**

**Email : [aidafitrianasn@gmail.com](mailto:aidafitrianasn@gmail.com)**



**TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 5**  
**JL. MUSTAFA KP. DADAP MEDAN**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN  
(RPPH)**

**SIMULASI SEKOLAH PENGGERAK**

**TK ABA 05 KP. DADAP MEDAN**

**TA. 2021-2022**

Hari/Tanggal : Selasa, 16 November 2021  
 Semester/Minggu : I (satu) / 1  
 Kelompok : B  
 Tema/Sub Tema : Binatang / Serangga  
 Sub-sub Tema : Kupu-kupu  
 Alokasi Waktu : Pukul 08.00 s/d 11.00 WIB  
 Kompetensi Dasar : 1.1, 1.2, 2.5, 2.7, 3.3, 3.4, 3.6, 3.8, 3.10, 3.12, 3.15, 4.3, 4.6,4.10, 4.12, 4.15

<b>KOMPETENSI INTI (KI)</b>	<b>KOMPETENSI DASAR (KD)</b>
<p>KI-1 : Menerima ajaran Agama Yang Dianutnya</p>	<p>1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya                      1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan</p>
<p>KI-2 : Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetik, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerjasama, mampu, menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan/atau pengasuh, dan teman</p>	<p>2.5 Memiliki perilaku sikap percaya diri                      2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengarkan ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan</p>
<p>KI-3 : Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, dan/atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara : mengamati dengan indra (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi/ mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.</p>	<p>3.3. Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus                      3.6. Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)                      3.8. Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batuan dll)                      3.10. Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)                      3.12. Mengenal keaksaraan awal melalui bermain                      3.15. Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni</p>
<p>KI-4 : Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui Bahasa, musik, gerakan dan karya, secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.</p>	<p>4.3.Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motoric kasar dan halus                      4.6.Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya                      4.10.Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)                      4.12.Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk hasil karya                      4.15.Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media</p>

## **TUJUAN PEMBELAJARAN :**

- Anak dapat mengucapkan do'a sebelum belajar
- Anak dapat menyayangi binatang ciptaan tuhan
- Anak dapat meniru gerakan kupu-kupu terbang
- Anak dapat mengenal huruf vocal dan konsonan
- Anak mampu mengekspresikan imajinasinya dalam membentuk kupu-kupu dengan menggunakan bahan alam.(daun, ranting, kerikil, kulit kerang, biji saga }
- Anak mampu mengenal dan menghitung jumlah bentuk kupu-kupu dan men
- kelompokkan bentuk kupu-kupu sesuai warna dan angkanya
- Anak dapat bernyanyi lagu kupu-kupu

## **MATERI KEGIATAN :**

- Kupu-kupu adalah ciptaan Allah
- Bercerita tentang awal kehidupan hewan kupu-kupu
- Melafaskan do'a belajar
- Mengenal huruf
- Mengenal angka
- Mengelompokkan warna
- Membentuk kupu-kupu dengan bahan alam
- Doa sebelum dan sesudah makan
- Kalimat thoyyibah hamdalah ( Alhamdulillah)
- Menirukan gerakan berjalan sambil mengayunkan tangan
- Memiliki sikap sabar
- Saling menyayangi sesama ciptaan Tuhan
- Cuci tangan, makan bersama dan bermain bebas, istirahat

## **Alat dan Bahan Pembelajaran**

- Gambar, Buku cerita,
- Kartu huruf,
- Kartu angka,
- Daun, Ranting, biji saga, kerikil, kulit kerang,
- Wadah, toples

## **Metode Pembelajaran**

- Bercakap-cakap,
- Pemberian tugas,
- Praktek langsung,
- Menyanyi,
- Tanya jawab

## **I. KEGIATAN PEMBUKAAN (30 MENIT)**

- Memberi salam dan melafaskan doa sebelum belajar
- Menanyakan kehadiran murid
- Bercerita tentang awal kehidupan kupu-kupu
- Menirukan gerakan kupu-kupu terbang
- Bernyanyi lagu anak kupu-kupu

## **II. KEGIATAN INTI (60 MENIT)**

1. **MENGAMATI**  
Anak mengamati buku cerita yang di cerita guru
2. **MENANYA**  
Anak didorong untuk bertanya dan menjawab pertanyaan tentang kupu-kupu
3. **MENGUMPULKAN INFORMASI, MENALAR DAN MENKOMUNIKASIK**  
Guru memperlihatkan dan menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan.  
Misal : buku cerita, gambar, kertas origami, wadah, bahan-bahan alam

### **Kegiatan 1 : Menyusun Huruf Menjadi Kata Kupu-kupu**

- Guru menerangkan tentang cara menyusun huruf menjadi kata dengan benar
- Anak memperhatikan penjelasan guru
- Anak mulai mengerjakan tugas menyusun huruf menjadi kata kupu-kupu

### **Kegiatan 2 : Menghitung Bentuk Kupu-kupu dan Mengelompokkan Bentuk Kupu-kupu Sesuai warna dan Angkanya**

- Guru menjelaskan tentang cara menghitung bentuk kupu-kupu dan mengelompokkan sesuai warna dan angkanya dengan benar
- Anak memperhatikan penjelasan guru
- Anak mulai menghitung bentuk dan mengelompokkan bentuk sesuai warna dan angkanya

### **Kegiatan 3 : Menyusun Bentuk Kupu-kupu dengan Benda-benda Alam Sekitar**

- Guru menerangkan tentang cara membuat bentuk kupu-kupu dari bahan alam
- Anak memperhatikan guru
- Anak mengerjakan tugas menyusun bentuk kupu-kupu dari bahan alam

## **III. ISTIRAHAT (30 MENIT)**

- Bermain bebas di dalam dan di luar kelas
- Berbaris, cuci tangan
- Berdoa sebelum dan selesai makan

## **IV. PENUTUP (30 MENIT)**

- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dilakukan anak hari ini
- Tanya jawab tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan hari ini
- Menyampaikan pesan moral tentang kegiatan hari ini
- Menginformasikan kegiatan esok hari
- Membaca doa setelah belajar
- Mengucapkan salam

## **V. RENCANA PENILAIAN**

### 1. Indikator Penilaian

Lingkup Perkembangan	KD	Indikator
Nam	1.1 1.2	<ul style="list-style-type: none"><li>• Melafaskan do'a mau belajar</li><li>• Mengucapkan kalimat thoyyibah hamdalah (Alhamdulillah)</li></ul>
Sosem	2.5, 2.7	<ul style="list-style-type: none"><li>• Memiliki sikap sabar</li></ul>
FM	3.3, 4.3	<ul style="list-style-type: none"><li>• Melakukan gerakan kupu-kupu terbang</li><li>• Menyusun huruf menjadi kata kupu-kupu</li></ul>
Bahasa	3.10,4.10 3.12,4.12	<ul style="list-style-type: none"><li>• Bercerita tentang awal kehidupan mula kupu-kupu</li></ul>
Kognitif	3.6, 4.6, 3.8, 4.8	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mengelompokkan warna</li><li>• Menghitung angka dengan benda-benda</li></ul>
Seni	3.15,4.15	<ul style="list-style-type: none"><li>• Bernyanyi lagu metamorphosis kupu-kupu</li><li>• Menyusun bentuk kupu-kupu dari berbagai benda alam</li></ul>

### 2. Teknik Penilaian yang digunakan

- cheaklist
- Penilaian Hasil karya
- Portofolio

Mengetahui,

Kepala Sekolah  
TK Aisyiyah 5

(-----)

Medan, 16 November 2021

Guru Kelas,

(-----)



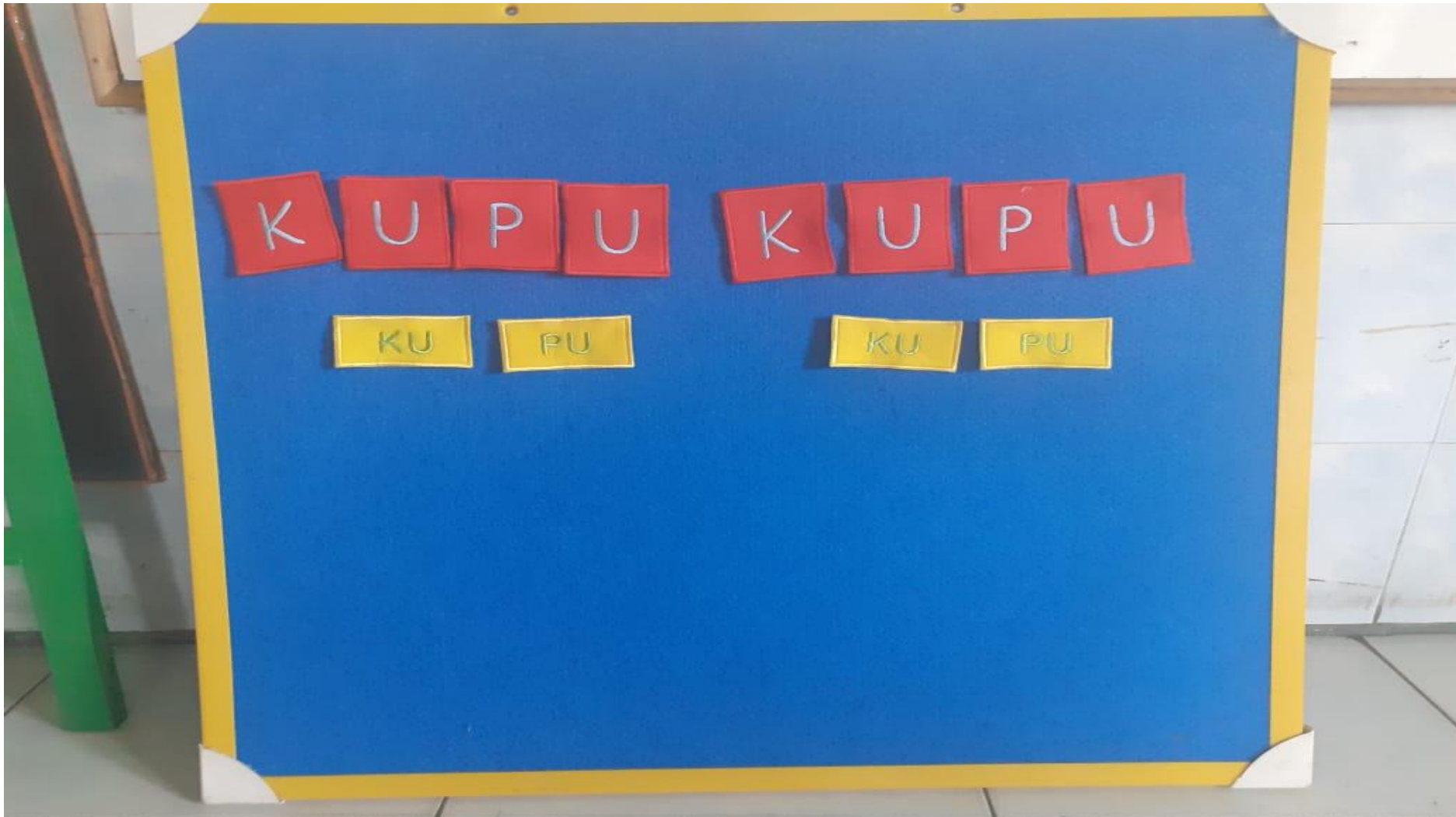


# Media dan alat peraga pembelajaran



Kegiatan menyusun huruf menjadi kata

“ kupu - kupu “





Menghitung jumlah bentuk kupu-kupu dari kertas origami sesuai lambang bilangan dan warna



Membentuk gambar kupu-kupu dari bahan alam  
(ranting, kulit kerang, biji saga, daun)

